

Manusia, lingkungan & Kebudayaan

Desain dan Budaya (DKV120)

Bayu Widiatoro

DKV _ FAD _ Unika Soegijapranata

Manusia



- makhluk yang diciptakan untuk mengendalikan dunia & isinya
- Mahluk yang memiliki akal pikiran dan kemauan
- Mahluk yang akan saling bersosialisasi baik dengan sesama manusia ataupun dengan seisi dunia

Bagaimana manusia merespon lingkungannya ?



Manusia merespon lingkungan berdasar Teori Etika Lingkungan Hidup

- **Antroposentrisme**
- **Biosentrisme**
- **Ekosentrisme**
- **Deep Ecology**

Antroposenstrisme

- (antropos=manusia) adalah suatu pandangan yang menempatkan manusia sebagai pusat dari alam semesta.
- antroposenterisme adalah pemanfaatan terhadap lingkungan hidup harus tunduk pada kepentingan manusia.
- Lingkungan hanya memiliki nilai instrumental, sebagai obyek eksploitasi, eksperimen untuk kepentingan manusia.



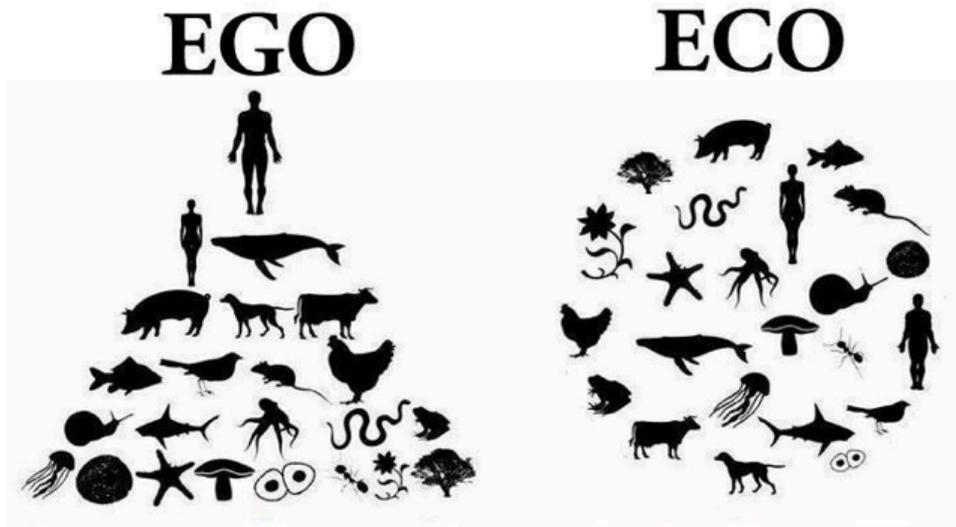
Biosentrisme

- merupakan suatu pandangan yang menempatkan alam sebagai yang mempunyai nilai dalam dirinya sendiri, bukan tergantung pada manusia.
- Manusia hanya merupakan salah satu bagian dari alam



Ekosentrisme

- merupakan perluasan dari bisentrisme. Biosentrisme menekankan komunitas biologis yang hidup, sedangkan ekosentrisme memberikan perhatian pada komunitas biologis yang hidup dan mati
- Air, udara, cahaya, tanah dan lain sebagainya sangat menentukan kualitas komunitas biologis



Deep Ecology

- disebut sebagai *ecosophy*, yang berarti kearifan mengatur hidup selaras dengan alam sebagai sebuah rumah tangga dalam arti luas.
- *Deep Ecology* menganut prinsip *biospheric egalitarianism*, yaitu pengakuan bahwa semua organisme dan makhluk hidup adalah anggota yang sama statusnya dari suatu keseluruhan yang terkait sehingga mempunyai martabat yang sama

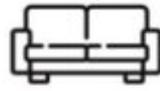


- Bagaimana kita harus bersikap?
 - Bagaimana Desainer harus menerapkan keilmuannya ?
 - Bagaimana sikap yang harus dilakukan desainer dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi?
-
- Bagaimana DESAINER KOMUNIKASI VISUAL bergerak di dalam kondisi saat ini?

16 SUBSEKTOR EKRAF



Arsitektur



Desain Interior



DKV



Desain Produk



Film, Animasi Video



Fotografi



Kriya



Kuliner



Musik



Fesyen



App & Games



Penerbitan



Periklanan



TV & Radio



Seni Pertunjukkan

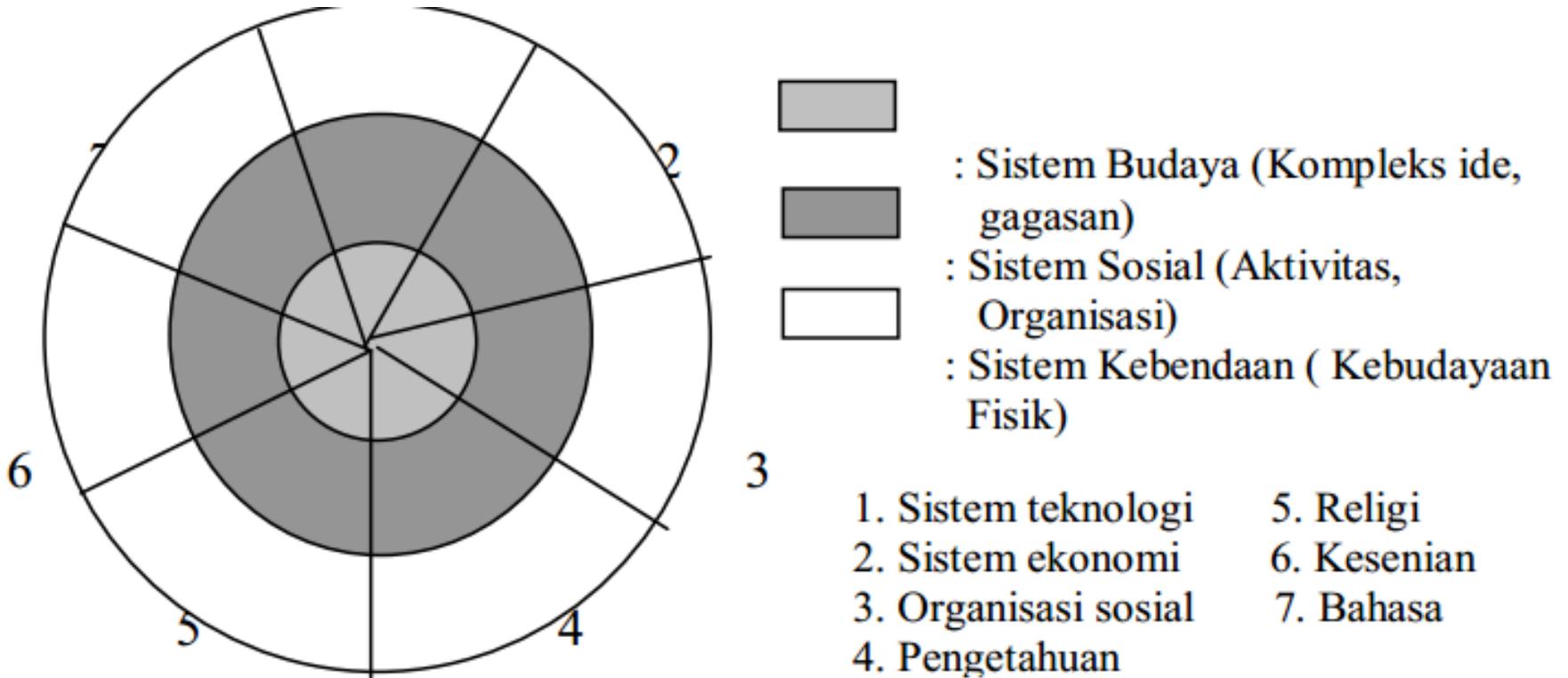


Seni Rupa

Apakah KOMUNIKASI VISUAL
benar-benar
merupakan hal baru
dalam pelestarian alam
& pengembangan Budaya
??



Kerangka KEBUDAYAAN



TAHAP MITIS	TAHAP ONTOLOGIS	TAHAP FUNGSIONAL
--------------------	------------------------	-------------------------

SM	1700	1900	1970	
LOGIKA	Rasionalisme logis	Rasionalisme Empiris	Rasionalisme Kritis	Rasionalisme digital
TEKNOLOGI (Roda)	Kinetik	Mesin Uap	Elektronika	Digital
ESTETIKA (Mimesis)	Romatik Baroque Rokoko	Impresionisme	Medernisme	Postmodern

Tiga tahap perkembangan Kebudayaan

- **Tahap Mitis**

Manusia dibawah kekuatan alam sekitar termasuk di dalamnya kekuatan gaib

- **Tahap Ontologis**

Sikap manusia yang tidak lagi berada dalam kekuatan alam sekitar

- **Tahap Fungsional**

Manusia membuat relasi baru dengan dunia sekitarnya

MITIS / MISTIS

- Sebagai tahapan pertumbuhan kebudayaan dimana **pemikiran manusia** yang masih dipengaruhi oleh **kekuatan alam sekitar** (termasuk kekuatan GAIB)
- Semua pemikiran didasarkan pada MITOS

Mitos

- Merupakan salah satu wujud penyerahan diri manusia pada objek-objek diluar dirinya
- Dimunculkan karena berpikir logis belum dapat ditangkap oleh banyak manusia
- Sehingga diperlukan sebuah “PEMBATAS” supaya manusia tidak melakukan sesuatu yang dipandang dapat merugikan pihak lain.



FUNGSI MITOS

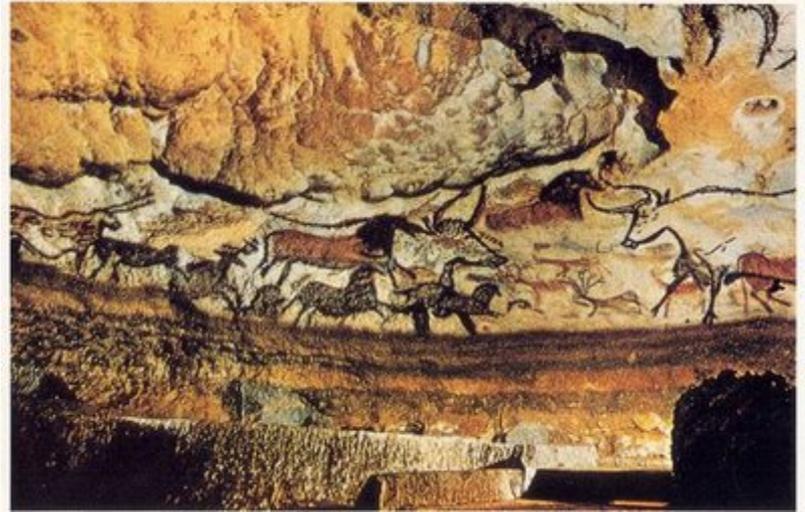
1. Fungsi Penayadaran

Manusia menyakini
terdapat kekuatan di luar

Dirinya, sehingga

Manusia memperoleh penjelasan
tentang bentuk-bentuk kekuatan
tersebut

Hall of Bulls, Lascaux Cave
by anonymous Paleolithic artists (ca. 15,000 a.c.–13,000 a.c.)



2. Fungsi Edukasi

Melalui mitos seseorang dapat belajar dari masa lampau yang relevan dengan kekinian



3. Fungsi Kognisi

Manusia memperoleh penjelasan yang memuaskan tentang hakekat sesuatu



Memahami Desain pada era Mitis harus memahami **sistem simbol** yang dikembangkan pada era tersebut.

Simbol dapat berbentuk **visual** maupun **verbal**.

Desain lebih banyak merupakan **simbol-simbol visual**.



- Desain dan seni menjadi satu wahana dalam aktivitas ritual
- Nilai karya tidak pada tataran estetikanya tetapi pada kadar relegiusitasnya.
- Menakar kualitas karya harus melihat konteks dari karya yang bersangkutan dan bukan lagi sebatas persembahan kepada yang tidak kelihatan
- Desain / produk yang muncul lebih didasarkan pada kebutuhan masyarakat awam.



Tahap FUNGSIONAL

- Merupakan sebuah Era dimana budaya dalam membuat desain sudah didasarkan pada fungsi yang akan diemban oleh hasil desain yang dibuat
- Dalam tahapan ini bentuk yang dibuat sudah dipengaruhi bukan hanya keindahan bentuk, tetapi juga fungsi yang harus dipenuhi seperti
 - Ekonomis, ergonomis, status sosial dan lain sebagainya

- Desain dilihat dari fungsi sosial pada masyarakat pendukungnya.
- Pemahaman budaya dari masyarakat pendukungnya akan mampu melihat peran desain secara lebih objektif
- Dalam hal ini sebuah karya DESAIN juga menjadi salah satu penanda KEMAJUAN BUDAYA pada sebuah area / daerah / wilayah



LAND ROVER'S LEGENDARY OFF-ROADER



- Pemahaman terhadap SIMBOL pada sebuah karya desain akan lebih memudahkan seseorang untuk meninjau sebuah karya secara **holistik**
- Terlebih untuk kebutuhan saat ini, dimana bahasa simbol menjadi sesuatu yang sangat mudah untuk diinterpretasikan menjadi berbeda saat diterapkan pada kultur yang berbeda



Tugas diskusi kelompok

- Perhatikan desain yang ada di sekitar anda
- Cari 5 buah obyek untuk masing-masing kelompok
- Analisislah masukke dalam kategori mana di dalam
 - Teori lingkungan hidup dan
 - Tahapan budaya yang mana
- Sampaikan alasan apa yang membuat kelompok anda menyatakan demikian (tunjukkan bukti apa yang memperkuat hal tersebut)



Siapkan dalam bentuk

- Laporan tertulis dengan isi :
 - Latar belakang - tujuan - pendataan lapangan - analisis - kesimpulan
- format ukuran A4
- Media presentasi
 - Dalam bentuk PDF atau PPT atau Keynote

Dikirim ke email :

widibayu10@gmail.com

Dengan judul file : tugas 1 Desbud _
19.L1.xxxx (NIM salah 1 anggota)

Judul email : DesbudG21920

